| SEKANS | İŞLEVİ | Bulmaca Kulesi -Eve Dönüş- | Aksiyon Türünün Zorunlu Sahneleri: | Mert | İskender | Aslı Can |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Birinci Perde Sekans 1 0 dk. | *Seyirciyi etkilemek, Merak uyandırmak<br>*Önemli soruların cevabı (Ana karakter kimdir? Hayatı nasıl?)<br>*Kahramanın başlangıç resmi<br>*Olay anı / etkileyici durum<br>*Ana gerilim başlar | Bir bulmaca çözme macerası. İlk resim: Mert ekip çalışmasına uymakta zorlanıyor. kendi kafasına göre bireysel hareket ediyor. Aslı, Can, Lugit ekibi savunur. Biz bir takımız rap şarkısı söylerler. Bulmacayı çözüp bir kapı açılıyor. Son kitabı buluyorlar. Lugit ekran üzerinden Lugaz efendi konuşur: Tebrikler tüm kitapları buldunuz. Görev tamamlandı. Artık eve dönebilirsiniz. O sırada Hüdaverdi gelir. Robotları kontrol eder. Asayı alır. Benim yerime onları seçtin! bk korucusu olmak benim hakkımdı. şimdi bk. sonsuza kadar kapatacağım! artık ne kimse gelebilecek, ne de kimse gidecek! sonsuza kadar bk. unutulacak! | Tetikleyen Olay, düşman veya çevre tarafından yaşamı tehdit eden bir saldırıdır. Saldırı nedensel veya tesadüfi olabilir. | | | |
| Sekans 2 10. dk. | *Dramatik soru / sorular<br>*Kahramanın arzusu, beklentisi<br>*Tercihleri onu bir soruna götürür. | Lugaz efendiyi tutuklar. Eyvah! Eve gidemeyeceğiz, sonusza kadar burada kalacağız! :-( Arzu: eve gitmek. çocuklar eve gidebilecek mi? Hüdaverdi'ye engel olmalıyız! Ama nasıl? BK tehlikede! çocuklar tehlikede! ilk çatışma: robot kuşlar. kaçış. | Tetikleyici saldırının ardından, kahraman, düşmana karşı harekete geçme sorumluluğundan kaçınır. | | | |
| İkinci Perde Sekans 3 20. dk. | *Sorunu çözmek için en kolay yolu seçme<br>*Attığı her adım, tercih ettiği her çözüm, onu daha büyük sorunlara götürür. | plan: önce Lugaz efendiyi kurtar. Eve git. Lugaz efendi bulmaca kulesini tek başına kurtarsın. robotlarla ve hüdaverdi ile savaşma. Lugit efendi şimdi nerededir? Bk. zindanlarda olabilir. 2. çatışma devkuşa gelme. robotlar sarar. çıkış yok! devkuş yürür. | Eyleme geçmeye zorlanan (sorumluluktan kaçındıktan sonra) , kahraman eylemde bulunur. | | | |
| Sekans 4 30. dk. | *Son adımı da başarısız olur.<br>*Orta zirve nokta: şansı dönebilir / işler daha da zorlaşır.<br>*Seyirci dramatik soruların cevaplarını alır. Başarılı olacağını umut eder ama hikaye bambaşka bir yöne gider. | kurtarma operasyonu. takım çalışmasında çuvallama. Lugit efendi hafıza kaybı yaşar. bulmaca kulesini çocuklar kurtarmak zorunda. yeni plan: hüdaverdi ile savaşma | Kahraman, antagonistin isteğini keşfeder veya anlar (arzu nesnesi veya MacGuffin olarak da adlandırılır). Alternatif olarak, (antagonist bir canavar, hayvan veya çevre olduğunda), başkahraman, antagonistin doğası veya amacı hakkında bir anlayış kazanır . | | | |
| Sekans 5 40. dk. | *Hikaye yeni yöne gider.<br>*Yeni karakterler / yeni olaylar<br>*Kahramanın yeni arzusu (ihtiyacı)<br>*Yeni zorluklar, daha büyük sorunlar | mert tek başına hareket eder. ekipten ayrılır. | Harekete geçmeye karar veren kahramanın, antagonisti yenmek veya yenmek için ilk stratejisi başarısız olur. | | | |

| SEKANS | İŞLEVİ | Bulmaca Kulesi -Eve Dönüş- | Aksiyon Türünün Zorunlu Sahneleri: | Mert | İskender | Aslı Can |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sekans 6<br>50 dk. | *Tüm kolay çözümler denenmiş olmalı<br>*İkinci Zirve Nokta: şansı dönebilir / işler daha da zorlaşır.<br>*Tüm dramatik soru/sorular buraya kadar cevaplanır | can aslı yakalanır. | Kahraman beklenmedik bir müttefik kazanır. | | | |
| Üçüncü Perde<br>Sekans 7<br>60. dk. | *Ana gerilim çözülür ama hiç beklenmedik bir soru ortaya çıkar.<br>*Hikaye bambaşka yöne gider.<br>*Arzu-ihtiyaç çatışması. Birini tercih etme<br>*Hikaye tepetaklak olur.<br>*Hız artar. Aksiyon yükselir | arzu tek başına bk. kurtarma. ihtiyacı ekip çalışmasını öğrenme. | Kahraman, tamamen kaybedilen bir ana ulaşır ve bir tür zaferi kurtarmak için düşmanın üstesinden gelmek veya onu yenmek için yaklaşımlarını değiştirmeleri gerektiğini fark eder . | | | |
| Sekans 8<br>70. dk. | *Orta ve 2.zirvenin tersi olur<br>*Son söz / epilog<br>*Seyirci Katarsis<br>*Tüm sorular cevap bulur<br>*Kahramanın son resmi | çocuklar takım çalışmasıyla hüdaverdiyi robotları yener. çocuklar eve gitmeyi başarır. kahramanın son resmi: ekip çalışamsının değerini öğrenir. şarkıyı söyler. | Aksiyon hikayesinin doruk noktası ve merkezi olayı, kahramanın, düşmanın insafına kaldığı ve kahramanın kurbanı (ve genellikle kendini de) kurtarmak için yeteneğini ifade etmesi gerektiğidir . | | | |
| Son<br>80. dk. | Jenerik | | Hikâyenin sonunda, kahraman, kurbanı kurtarmak için yaptıkları fedakarlıktan dolayı ödüllendirilir. | | | |